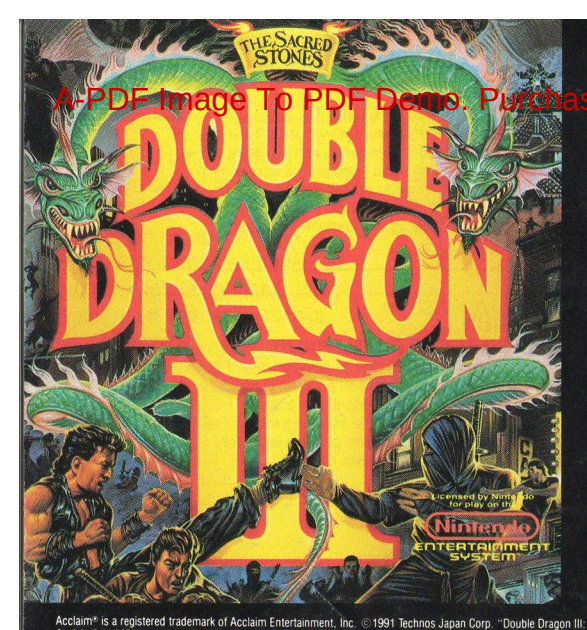
A-PDF Image To PDF Demo. Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark



SIMULTANEOUS
2-PLAYER ACTION
THE ARCADE HIT CONTINUES...

ACTION SIMULTANÉE
À DEUX JOUEURS
LE ROI DES JEUX D'ARCADE CONTINUE...

2 SPELERS
TEGELIJKERTIJD
DE VIDEOHIT KEERT TERUG...

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim entertainment inc
Masters of the Game™

Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Sacred Stones™" is a trademark of Technos Japan Corporation. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Printed in Japan.

Acclaim® est une marque deposee d Acclaim Entertainment, Inc © 1991 Technos Japan Corp «Double Dragon III: The Sacred Stones ™» est une marque deposee de Technos Japan Corporation. Acclaim® et Masters of the Game ™ sont des marques deposees d Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® et Nintendo Entertainment System® sont des marques deposees de Nintendo Game Pak «NES-GP» © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Imprime au Japon.

Acclaim® is een gedeponeerd handelsmerk van Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Sacred Stones™" is een handelsmerk van Technos Japan Corporation. Acclaim® en Masters of the Game™ zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® en Nintendo Entertainment System zijn handelsmerken van Nintendo Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc Printed in Japan.

GAME PAK
INSTRUCTIONS

MANUEL
D'INSTRUCTION

HANDLEIDING
VIDEOSPEL

Acclaim entertainment inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

NES-05-FRA

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

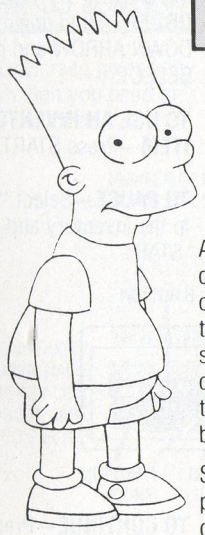
This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Acclaim®
entertainment, inc.
Masters of the Game™

A WORD FROM BART SIMPSON



Hello, fellow humans! Bartholomew J. Simpson here, with a very important secret: SPACE MUTANTS ARE INVADING SPRINGFIELD!

Anyway, yours truly is the only one who can see 'em 'cause of my X-Ray glasses-so it's up to me to stop 'em! I've gotta spraypaint things, get radical on my skateboard, use my trusty slingshot and in general, behave like a nuisance, man.

So if you're a decent person, a patriot and somebody who cares about this sorry planet, you'll do the right thing. Save the Earth! PLAY THIS GAME!

Thanks, man.

GETTING STARTED

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.
3. Turn the power switch ON.

TO START: Press START to begin the game. The A BUTTON will move you quickly through the introductory screens.

THE CONTROLS

The following illustration shows you how to move Bart and control his actions throughout the game.

TO MOVE—Press the CONTROL PAD ARROWS RIGHT, LEFT, UP, or DOWN.

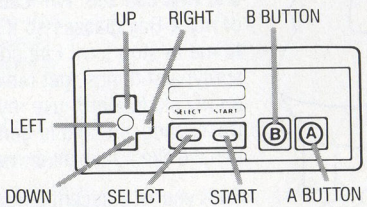
TO JUMP—Press the A BUTTON.

TO JUMP HIGHER—Keep holding down the A BUTTON.

FOR A SUPER LONG JUMP—Press both the A BUTTON and B BUTTON at the same time. **(Make sure you press the A BUTTON just before you press the B BUTTON, especially when holding a weapon. Otherwise you'll waste a shot.)**

TO WALK FASTER—Hold down the A BUTTON while moving.

TO SHOOT WEAPONS OR SPRAYPAINT—Press the B BUTTON.



TO SCROLL THROUGH THE INVENTORY AND SELECT AN ITEM—Press SELECT.

TO SCROLL THROUGH THE INVENTORY IN REVERSE ORDER—Hold down the DOWN ARROW and press SELECT.

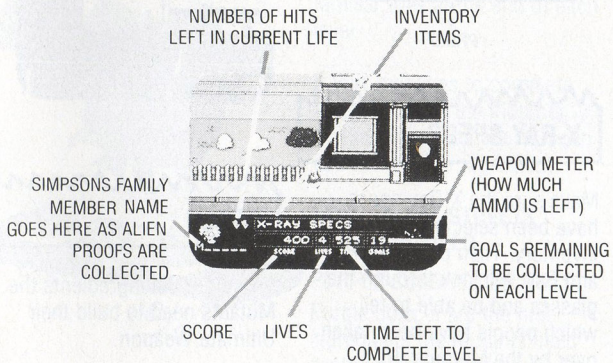
TO USE AN INVENTORY ITEM—Press START.

TO PAUSE—Select "Pause" in the inventory and press START.

TO CONTINUE—Press START a second time after selecting "Pause."

THE STATUS SCREEN

The Status Screen gives you the information you need to complete the levels.



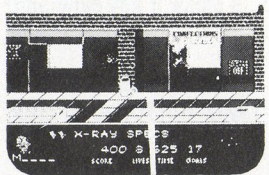
GETTING THE FAMILY TO HELP

If he tried hard enough, Bart could probably save the world alone, of course. But it'd sure be easier if Homer, Marge, Lisa and Maggie could help him. The problem is, Bart doesn't exactly have the best reputation for telling the truth, so he first has to convince his family he's not making this story up.

How does he do it? By jumping on the heads of the people whose bodies have been taken over by Mutants. This forces the Mutants out of the bodies they've been controlling. They then leave behind *proof* of their existence that Bart must pick up before it disappears.

Each time he gets one, a letter in the name of one of the Simpsons appears under their picture in the Status Screen. When their name is completely spelled out, that family member helps Bart battle the arch-enemy waiting for him at the end of the level.

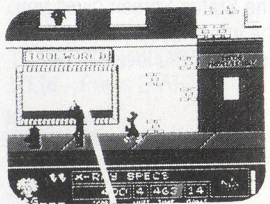
Important note:
Don't let Bart jump on the head of someone who isn't taken over by a Mutant! To learn who is and isn't a Mutant, use the X-Ray specs (described in the next section).



PROOF

X-RAY SPECS

Make sure the X-Ray specs have been selected from the inventory. Then press START and Bart will look through the glasses and be able to tell which people have been taken over by the Mutants. Be careful: if he hops on the head of someone who hasn't been taken over, he'll be penalized one hit.



MUTANT

GOALS

These are the ingredients the Mutants need to build their Ultimate Weapon.

To save the Earth, Bart must collect, destroy, hide, change, and otherwise ruin these

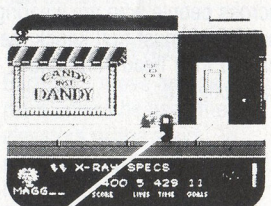
objects so the aliens can't gather them up. He must collect the amount of items shown on the Status Screen, fight off and avoid a bunch of enemies along the way and then do battle with some evil familiar foes at the end of each level.

If Bart manages to complete an entire level, the Mutants modify their machine so it can use some other ingredient.

LEVEL 1: THE STREETS OF SPRINGFIELD

PURPLE-COLORED OBJECTS

Purple objects are the first ingredients the Mutants need for their Ultimate Weapon. Be on the lookout for anything colored purple. Bart will be able to use spraypaint in this level, but he won't be able to spray everything. Try to be creative and figure out other ways he can get rid of the purple objects.

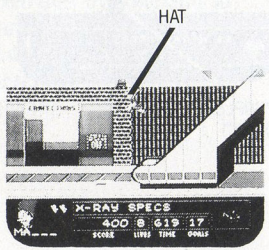


PURPLE OBJECT

LEVEL 2: THE SPRINGFIELD SHOPPING MALL

HATS

Hats are the Mutants' second choice for building their weapon. Collect as many as you can, but if you come across people who are wearing hats, Bart must first knock the hat off their head before he can collect it.

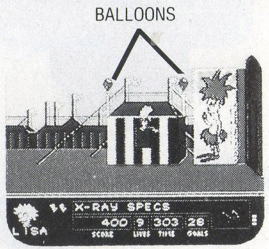


LEVEL 3: KRUSTYLAND AMUSEMENT PARK

BALLOONS

Balloons are the next ingredient the Mutants will be after. Bart can find them at the Krustyland Amusement Park. He can grab the balloons or shoot them with his slingshot (which is easier), but first he's got to *find* his slingshot.

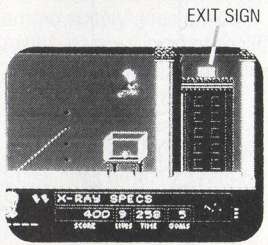
Bart can also play games of skill and chance at Krustyland. Here's how: Push UP on the CONTROL PAD when he's standing in front of a game. Then you'll see instructions on what to do next. If he has to shoot or throw, press the B BUTTON (at the shooting gallery use the CONTROL PAD to aim). If he has to place a bet, use the RIGHT or LEFT ARROWS to move the coin, and press the B BUTTON to start the wheel spinning. Remember to have enough coins to play, and also remember that Bart might sometimes have to jump to hit a target.



LEVEL 4: SPRINGFIELD MUSEUM OF NATURAL HISTORY

EXIT SIGNS

The next ingredient is exit signs, which the Mutants have snuck into the museum-after hours-to steal. Bart can touch these signs to collect them,

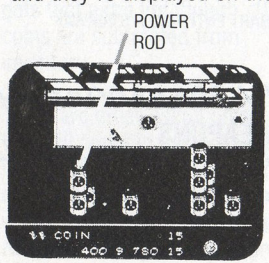


but some of them are pretty high up. If he can't reach them, use the dart guns, which you can pick up along the way. Watch out for the laser alarms.

LEVEL 5: SPRINGFIELD NUCLEAR POWER PALNT

POWER RODS

Nuclear power rods are the final ingredient the Mutants can use to build their machine. Bart must make his way around the Power Plant where Homer works, collecting all the rods he can find. Then he has to hightail it to the basement and put them back in the reactor. The maximum amount of rods he can carry at one time is 4 and they're displayed on the Status Screen where the Simpsons faces were. The reason the faces aren't shown there anymore is because they're all at the plant helping Bart! (See the "Family" and "Friends" sections on pages 12-13 to find out what they can do for him.)

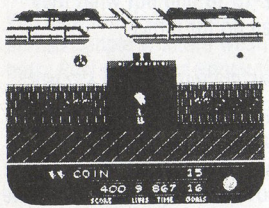


THE ELEVATOR AND STAIRS

Bart can't move around the plant unless he uses the elevators or the stairs. To move Bart into the elevator, he has to be standing right in front of it. Press the B BUTTON and the elevator will arrive at his floor and the door will open. Push UP on the CONTROL PAD and he'll enter. Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to pick the destination floor, and then

press the B BUTTON again. When he gets to that floor, push DOWN on the CONTROL PAD to exit.

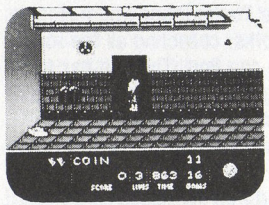
Note: Some elevators stop at all floors, some are express.



BART ENTERING AN ELEVATOR

BART ENTERING A STAIRWAY

If you want Bart to use the stairs, push UP on the CONTROL PAD and he'll go in the door. When he's in, hold down the B BUTTON while pressing UP or DOWN on the CONTROL PAD to pick the destination floor. Release the B BUTTON and push DOWN on the CONTROL PAD to exit the stairway. Bart can only travel to one floor at a time.



BART ENTERING A STAIRWAY

WEAPONS

Bart is only allowed to shoot at goals and anything else that's firing or throwing something at him. The way to get weapons is to pick them up as you go along, so keep your eyes peeled. Bart can only use these weapons in the level he finds them in, and pressing the B BUTTON fires them.

After Bart's collected a weapon, he carries it with him at all times until the ammo's used up. Then he loses that weapon and has to find a new one to do more damage with.

Bart can pick up and carry us many weapons as he can find. But each time he uses one, his ammo supply goes down. (paint, darts, slingshot rocks). The Status Screen shows how much ammo he has left.

SPRAYPAINT—You can find these cans on the streets of Springfield. Bart will need them to change the color of some of the purple objects, so don't waste paint!

SLINGSHOT—There are plenty of these around at the Krustyland Amusement Park. You get 12 shots with each one.

DART GUN—Find these on display at the Natural History Museum. Each one's got 12 shots.

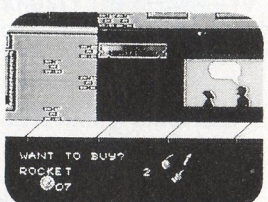
OTHER USEFUL ITEMS

Bart starts out the game with 10 coins, but he'll need a lot more. Coins are necessary to buy things and play games; and for every 15 he collects, he gets an extra life. When he gets that extra life though, 10 coins are subtracted from inventory.

There are other useful objects that will come in handy in the heat of the battle. Try to figure out what they are and how and where to use them. One thing to keep in mind though: you usually can't use something unless you've bought it.

HOW TO BUY

Bart can buy items in most of the Springfield stores. If he's standing by a store entrance, push UP on the CONTROL PAD, and he'll go right in. The owner will ask him what he wants. Push LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to choose an item. Then press either the A or B BUTTON for each one you want to buy. The item will go into inventory. To get Bart



out of the store, push DOWN on the CONTROL PAD.

Remember, these items cost money, so make sure Bart has enough coins. And here's a little tip about the rockets: if you want Bart to fire one, hurry up and make him light it. Those sparklers don't last forever.

MATT GROENING

LIVES

Bart gets a total of 3 lives. For each life he uses, Bart can sustain two hits. The second time Bart is hit, he loses that life.

The only times Bart can lose one full life immediately is when he falls into a pit, wet cement, quicksand, etc.

Bart gets extra lives (sometimes one, sometimes more than one) when he finds the Krusty faces, and one extra life for every 15 coins he collects. Each of those lives consists of two hits.

THE SIMPSONS

Remember, the other Simpsons will only help Bart in Levels 1-4 if he can get enough alien proofs to make them believe him. If he makes it to Level 5, the Power Plant, the whole family will be there for him.

MARGE
Bart's loving mom will be at the mall if he needs her, and at the Power Plant to ease his burden.

MATT GROENING

LISA
Bart's brainy sister can help out at Krustyland, and the two can make a winning combination at the Power Plant.

HOMER
Bart's dad will watch out for him at the museum, and at the plant, too, but only if Bart finds him some boxes of donuts.

Bart's baby sister who is too young to talk, but not too young to help.

BART'S FRIENDS

KRUSTY THE CLOWN—TV show host and Bart's comedy hero. Look for him to get extra lives.

JEBEDIAH SPRINGFIELD—The beloved founder of Springfield who can give Bart the power of invincibility.

BART'S FOES

The chief Mutants have sent these soldiers to carry out their plan:

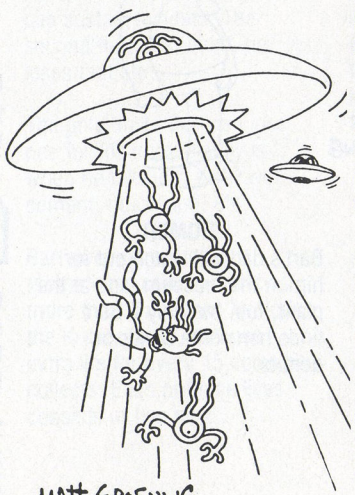
ZEBLOID—These hairy aliens hop up and down and back and forth.

GLONDIP—They mostly crawl around the ground, but some of them hop up and down.

KILLER KLOWN—They can be found all around Krustyland, trying to help the Mutants wipe Bart out.

This next bunch is totally evil; Bart's fought them all before. Now they want revenge-even if it means selling out the Earth to the Mutants!

NELSON—Springfield Elementary's biggest bully. His weapons of choice are water balloons at 20 paces.



MS. BOTZ—The notorious Babysitter Bandit, a fugitive on the loose, and one of America's Most Armed and Dangerous. She stashes what she steals in suitcases and maybe Bart can use that against her.

SIDESHOW BOB—Once he was Krusty the Clown's faithful friend, then he became a traitor. Now he's out on parole, and his feet are as big as ever.

DR. MARVIN MONROE—Local family counselor, radio call-in show host, quack. He likes using shock therapy, but lately he's gone soft in the head.

ADIL—Albanian superspy, explosives expert and former foreign exchange student.

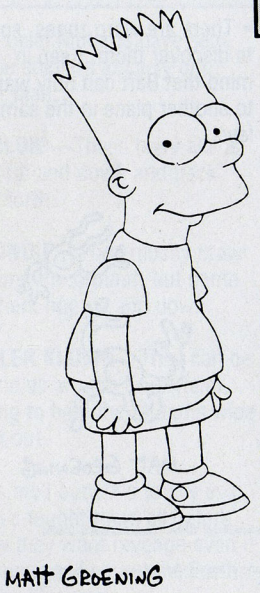
JIMBO—The absolute worst kid in school, a skateboard freak and the only teenager in fifth grade.

TIPS

- Always check the clock and keep track of the time.
- Try jumping on things, around things, and on top of things. You never know what will turn up.
- In Springfield, try to discover what ledges Bart can stand on.
- There are lots of ways to get rid of purple-colored objects. Be creative and experiment!
- At the mall, Bart can't jump on a lollipop if its stick is pointed straight up or down.
- Collect plenty of Krusty faces, weapons, and coins.
- There are warp zones, so try to discover them. Keep in mind that Bart can only warp to another place in the same level.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue. Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, Gmbh. Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are trademarks of Nintendo. Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan.



UN MESSAGE DE BART SIMPSON

Bonjour, frères humains ! Ici Bartholomew J. Simpson, et j'ai un secret très important à vous confier : DES MUTANTS VENUS DE L'ESPACE SONT EN TRAIN D'ENVAHIR SPRINGFIELD !

Et comme je suis le seul à pouvoir les voir, avec mes lunettes à rayons X, c'est à moi de les en empêcher ! En même temps, il faut quand même que je fasse des graffitis, que j'embête les gens avec ma planche à roulettes, que je tire partout avec mon lance-pierres, et que je sois casse-pieds un max.

Alors, si vous êtes un chic type, un patriote et si vous vous intéressez à cette malheureuse planète, faites le bon choix : sauvez la Terre ! JOUEZ A CE JEU ! Merci, mon pote.

DEMARRAGE

1. Assurez-vous que l'interrupteur de votre console est hors tension.
2. Insérez la cartouche THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS selon le manuel d'instructions du NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.
3. Mettez l'interrupteur de votre console sous tension.

POUR COMMENCER : Appuyez sur le bouton START. Le BOUTON A fait défiler les écrans de présentation rapidement.

LES COMMANDES

L'illustration ci-dessous indique comment commander Bart dans le jeu.

DEPLACEMENTS—Appuyez sur la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE, ou la DROITE

SAUTS—Appuyez sur le BOUTON A.

SAUTS PLUS HAUTS—Appuyez sur le BOUTON A plus longtemps.

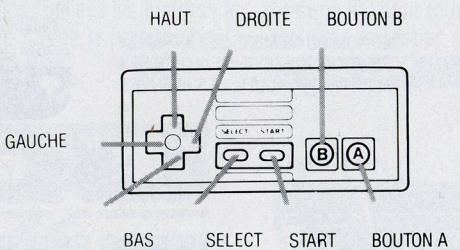
SAUTS TRES LONGS—Appuyez sur les BOUTONS A et B en même temps **(veillez à appuyer sur le BOUTON A juste avant d'appuyer sur le BOUTON B, en particulier avec une arme à la main, sous peine de gaspiller un coup).**

POUR MARCHER PLUS VITE—Appuyez sur le BOUTON A en marchant.

POUR TIRER AVEC UNE ARME, OU BOMBER—Appuyez sur le BOUTON B.

POUR FAIRE DEFILER VOTRE PANOPLIE ET CHOISIR UN OBJET—Appuyez sur le Bouton SELECT.

POUR FAIRE DEFILER VOTRE PANOPLIE DANS LE SENS INVERSE ET CHOISIR UN OBJET—Tout en appuyant sur la flèche BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, appuyez sur le Bouton SELECT.



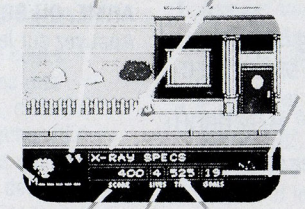
POUR UTILISER UN OBJET DE LA PANOPLIE—Appuyez sur le Bouton START.

PAUSE—Sélectionnez ≪ PAUSE ≫ dans la panoplie et appuyez sur le Bouton START.

CONTINUER—Appuyer de nouveau sur le Bouton START après avoir sélectionné ≪PAUSE.≫

ECRAN DE SITUATION

L'écran de situation vous fournit les informations nécessaires pour parcourir les différents niveaux.



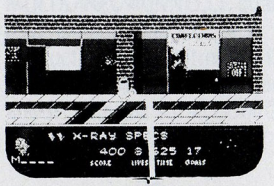
COMMENT SE FAIRE AIDER PAR LA FAMILLE

S'il faisait assez d'effort, Bert pourrait certainement sauver la terre à lui tout seul, mais ce sera plus facile s'il arrive à se faire aider par Homer, Marge, Lisa et Maggie. Le problème, c'est qu'il n'a pas vraiment la réputation de dire la vérité. Il lui faut donc persuader sa famille qu'il ne raconte pas des histoires.

Comment faire ? Tout simplement en sautant sur la tête des gens dont les Mutants se sont emparés du corps, ce qui expulse les Mutants. En partant, ces derniers laissent des *preuves* de leur existence, que Bart doit recueillir avant qu'elles ne disparaissent. Chaque fois qu'il en recueille une, une lettre du nom d'un des Simpson apparaît sous leur portrait dans le menu de situation. Dès qu'un nom est épelé en entier, la personne en question vient à la rescousse de Bart pour vaincre l'adversaire qui l'attend à la fin du niveau.

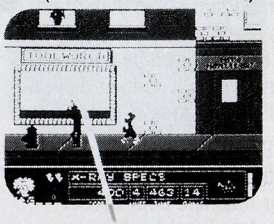
Important :
Empêchez Bart de sauter sur la tête de quelqu'un qui n'est pas possédé par un Mutant ! Pour différencier les Mutants des humains, utilisez les lunettes à rayons X (voir le paragraphe ci-après).

PREUVE



LUNETTES A RAYONS X

Assurez-vous que les lunettes à rayons X sont bien sélectionnées dans la panoplie, puis appuyez sur le Bouton START. Ceci permet à Bart de mettre les lunettes et ainsi de repérer ceux qui ont été envahis par les Mutants. Attention : s'il saute sur la tête de quelqu'un n'étant pas possédé par un mutant, c'est comme s'il était touché une fois (voir la section "Vies").



MUTANT

BUTS

Ce sont les ingrédients dont les mutants ont besoin pour fabriquer l'arme secrète avec laquelle ils conquerront le monde.

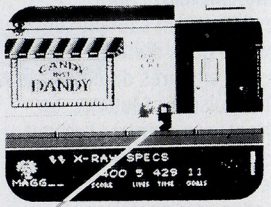
Pour sauver la Terre, Bart doit recueillir, détruire, cacher, modifier ou mettre hors service ces objets, pour empêcher les étrangers de s'en servir. Il lui faut recueillir le nombre d'objets indiqué sur l'écran de situation, tout en combattant ou en évitant un tas d'ennemis en chemin, puis se battre contre de dangereux ennemis qu'il connaît bien, à la fin de chaque niveau.

Si Bart réussit à finir un niveau entier, les Mutants modifient leur machine pour utiliser d'autres ingrédients.

NIVEAU 1 : LES RUES DE SPRINGFIELD

OBJETS VIOLETS

Les objets violets sont les premier ingrédients nécessaires aux mutants pour leur arme secrète. Aussi surveillez bien tous les objets de cette couleur. A ce niveau, Bart a droit à la bombe de peinture, mais il ne peut pas tout peindre. Faites donc preuve de créativité et trouvez d'autres moyens d'éliminer les objets violets.



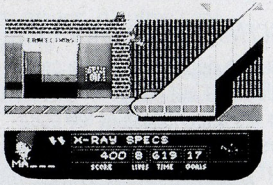
OBJET VIOLET

NIVEAU 2 : LE CENTRE COMMERCIAL DE SPRINGFIELD

COUVRE-CHEFS

Les chapeaux représentent le deuxième choix des Mutants pour leur arme. Ramassez-en autant que vous pourrez ; s'il est sur la tête de quelqu'un, il faut d'abord le faire tomber de la tête avant de pouvoir le ramasser.

COUVRE-CHEF



NIVEAU 3 : PARC DE LOISIRS DE KRUSTYLAND

BALLONS

Les ballons sont le troisième choix des Mutants. Bart pourra en trouver au parc de loisir de Krustyland, et peut soit les prendre soit les crever au lance-pierres (c'est plus facile), à condition qu'il ait d'abord *trouvé* le lance-pierres.

A Krustyland, Bart peut aussi jouer à des jeux d'adresse ou de hasard : appuyez sur la flèche HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE quand il est en face d'un jeu. Des instructions apparaîtront. S'il lui faut tirer ou lancer quelque chose, appuyez sur le BOUTON B (au stand de tir, visez avec les flèches de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE). S'il lui faut miser, déplacez la pièce avec les flèches DROITE et GAUCHE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, et appuyez sur le BOUTON B pour lancer la roue. Veillez bien à avoir assez de monnaie pour jouer, et n'oubliez pas non plus que Bart peut parfois avoir besoin de sauter pour toucher la cible.

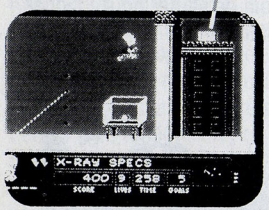
BALLONS

NIVEAU 4 : MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE DE SPRINGFIELD

PANNEAUX DE SORTIE

L'ingrédient suivant, ce sont les panneaux de sortie, que les Mutants, qui se sont cachés dans le musée après la fermeture, volent. Pour les

PANNEAU DE SORTIE



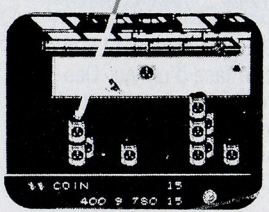
récolter, Bart peut les toucher, mais certains sont trop hauts. S'il n'y arrive pas, utilisez le pistolet à flèches, que vous ramasserez en chemin. Faites attention aux systèmes d'alarme à laser, mais aussi à tout le reste : certaines choses prennent une forme bizarre après la fermeture.

NIVEAU 5 : CENTRALE NUCLEAIRE DE SPRINGFIELD

BARRES DE CONTROLE

Les barres de contrôle sont le dernier ingrédient pouvant servir aux Mutants à construire leur machine. Bart devra donc faire le tour de la centrale où travaille Homer, et ramasser

BARRE DE CONTROLE



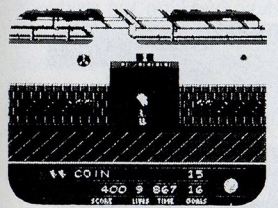
toutes les barres qu'il trouvera. Il devra ensuite les rapporter à la cave, et les remettre dans le réacteur. Il ne peut porter que 4 barres à la fois (le nombre est affiché sur l'écran de situation là où les portraits de la famille Simpson se trouvaient). Ceux-ci ne sont plus affichés parce qu'ils aident tous Bart à la centrale ! (Voir ce qu'ils peuvent pour lui aux paragraphes « Les Simpson » et « Les copains de Bart » aux pages 25-26).

ASCENSEUR ET ESCALIERS

Pour se déplacer dans la centrale, Bart est obligé de passer par les ascenseurs et les escaliers. Pour prendre l'ascenseur, Bart doit se tenir debout devant la porte ; appuyez sur le BOUTON B, l'ascenseur arrive à son étage et la porte

s'ouvre. Appuyez sur la flèche HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour le faire entrer. Sélectionnez l'étage de destination à l'aide des flèches GAUCHE et DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE, puis appuyez de nouveau sur le BOUTON B. Quand il sera arrivé à destination, appuyez sur la flèche BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour sortir.

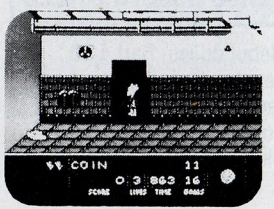
Remarque : Certains ascenseurs s'arrêtent à tous les étages, d'autres sont directs.



BART ENTRE DANS L'ASCENSEUR

BART PREND L'ESCALIER

Pour que Bart puisse passer par un escalier, appuyez sur la flèche HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour lui faire franchir la porte puis, tout en maintenant le BOUTON B appuyé, appuyez sur la flèche BAS ou HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour monter ou descendre. Pour quitter l'escalier, relâchez le BOUTON B et appuyez sur la flèche BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE. Bart



BART PREND L'ESCALIER

ne peut monter ou descendre que d'un étage à la fois.

ARMES

Bart a le droit de tirer sur les buts, ainsi qu'à tout ce qui lui tire dessus ou lui lance quelque chose. Pour avoir des armes, il suffit de les ramasser

au fur et à mesure des déplacements, aussi gardez les yeux bien ouverts. Bart ne pourra utiliser les armes que dans le niveau où il les aura trouvé. Pour tirer, appuyez sur le BOUTON B.

Après avoir ramassé une arme, Bart la porte jusqu'à ce qu'elle soit à court de munitions. Après cela, il la perd et il lui faut en ramasser une autre.

Bart peut ramasser et transporter autant d'armes qu'il en trouve, mais chaque fois qu'il en utilise une, ses munitions baissent (peinture, flèches, cailloux pour le lance-pierres). L'écran de situation indique les munitions qui lui restent.

BOMBES DE PEINTURE—Vous trouverez ces bombes dans les rues de Springfield. Bart en aura besoin pour changer la couleur des objets violets, ne les gaspillez donc pas.

LANCE-PIERRES—Il y en a beaucoup dans le parc de loisirs de Krustyland. Chacun dispose de 12 coups.

PISTOLET A FLECHES—Ces pistolets sont exposés au musée d'histoire naturelle. Chacun dispose de 12 coups.

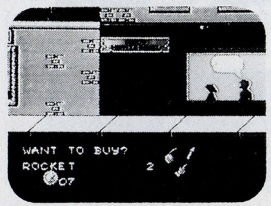
AUTRES OBJETS UTILES

Au début du jeu, Bart a 10 pièces de monnaie, mais il lui en faudra plus pour acheter des objets et jouer aux jeux ; de plus, chaque fois qu'il en a 15, il gagne une vie supplémentaire (mais attention, celle-ci lui coûte 10 pièces).

Le jeu comporte d'autres objets utiles qui viendront à point, au coeur de la bataille. Essayez de les identifier et de deviner comment et à quel endroit les utiliser. Une seule restriction : en général, vous ne pourrez utiliser que ce que vous aurez acheté.

COMMENT ACHETER

Bart peut acheter des objets dans la plupart des magasins de Springfield. S'il se trouve à



la porte du magasin, appuyez sur la flèche HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour le faire entrer. Le propriétaire lui demandera ce qu'il veut. Appuyez sur la flèche GAUCHE ou DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour choisir, puis sur le BOUTON A ou B pour chaque objet que vous voulez acheter. L'objet acheté va dans la panoplie. Pour sortir du magasin, appuyez sur la flèche BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

N'oubliez pas qu'il faut payer ces objets, donc assurez-vous que Bart a assez d'argent. Voici aussi un tuyau à propos des fusées : si vous voulez que Bart en lance une, dépêchez-vous de la lui faire allumer, elles ne sont pas éternelles.

VIES

Bart dispose d'un total de 3 vies, chacune peut être touchée deux fois (il perd une vie la deuxième fois qu'il est touché).

La seule façon pour Bart de perdre une vie au premier coup est de tomber dans un trou, du ciment liquide, des sables mouvants, etc. Bart gagne des vies supplémentaires (parfois une seule, parfois plus) quand il trouve les figures de Krusty, ainsi qu'une vie supplémentaire pour 15 pièces de monnaie collectées. Chacune de ces vies peut être touchée deux fois.

LES SIMPSON

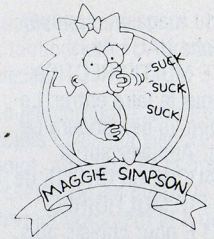
Rappelez-vous que les Simpson ne donnent un coup de main à Bart (Niveaux 1 à 4) que s'il peut recueillir assez de preuves de Mutants pour les convaincre. S'il arrive à accéder au Niveau 5 (la centrale nucléaire), toute la famille y sera pour l'aider.

MARGE
La maman chérie de Bart sera au centre commercial s'il a besoin d'elle, ainsi qu'à la centrale.

LISA
La petite soeur futée de Bart pourra lui venir en aide à Krustyland, et ces deux-là sont un couplé gagnant à la centrale.

MAGGIE
La petite soeur de Bart, le bébé, est trop jeune pour parler, mais pas pour l'aider

HOMER
Le papa de Bart fera le guet au musée et à la centrale, à condition que Bart lui ait trouvé quelques boîtes de beignets.



LES COPAINS DE BART

KRUSTY LE CLOWN—L'animateur télé et le héros de Bart. Cherchez-le, il accorde des vies supplémentaires.

JEBEDIAH SPRINGFIELD—Le fondateur bien-aimé de Springfield pourra donner à Bart le pouvoir d'être invincible.

LES ENNEMIS DE BART

Les chefs Mutants ont envoyé ces sbires pour mettre leur projet en oeuvre :

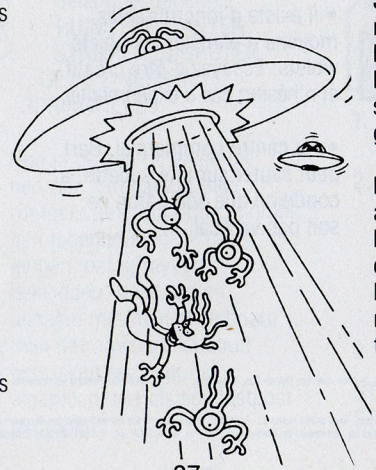
ZEBLOID—Ces étrangers poilus sautillent de haut en bas et d'avant en arrière.

GLONDIP—En général, ils se contentent de ramper, mais certains sautent de haut en bas.

KILLER KLOWN—On en rencontre partout à Krustyland, où ils essayent d'aider les Mutants à se débarrasser de Bart.

Les groupe ci-dessous est très dangereux : Bart les tous a combattu avant. Maintenant, ils veulent leur revanche—même s'il leur faut pour cela vendre la Terre aux Mutants.

NELSON—La pire brute de l'école primaire de Springfield. Son arme préférée : les bombes à eau à 20 pas.



MISS BOTZ—La baby sitter sauvage, en fuite, est l'un des bandits les plus dangereux des États-Unis. Elle amasse son butin dans des valises, chose que Bart pourra peut-être utiliser contre elle.

SIDESHOW BOB—Il a été le meilleur ami de Krusty le Klown, avant de le trahir. Maintenant, il est en liberté surveillée, avec des pieds plus grands que jamais.

DR. MARVIN MONROE—C'est à la fois le conseiller familial local, un animateur radio et un charlatan. Il aime bien utiliser les électro-chocs, mais récemment son cerveau a tendance à se ramollir.

MATT
GROENING